SILVER
INFOGRAMES

Inhalt

Einleitung 3
Installation 4
SILVER starten 4
Spiel starten 4
Spielstand laden/speichern 4
Optionen 5
Spielsteuerung 5
Fortbewegung 6
Kampf 6
Aufnahme von Objekten und Öffnen von Truhen 9
Das Ringmenü 10
Untermenüs 11
Die acht magischen Kugeln 13
Der Einsatz von Magie 13
Tastenkürzel 14
Gruppe organisieren 15
Unterhaltung mit anderen Charakteren 15
Reballenlager 15
Gegenstände kaufen 16
Tränke und Fläschchen 16
Tips und Tricks 16
Mitwirkende 17
Kundenservice 18
Hotline 18

Einleitung

Ich bin der Schreiber, dessen Pflicht es ist, von den guten wie auch den bösen Taten in dieser und anderen Welten zu berichten. Doch bevor diese Geschichte ihren Lauf nimmt, werde ich der Erzählung von Silver zunächst einen Rahmen geben, wie es alle guten Geschichtenerzähler tun.
Die Welt Jarrah ähnelt in ihrer Form einem 'Rad', in dessen Zentrum sich das beschauliche Haven befindet, umgeben von anderen Inseln, derer einige durch große Brücken miteinander verbunden sind. Nicht selten wird Jarrah von seinen Einwohnern auch 'Das Rad des Lebens' genannt.
Unglücklicherweise herrscht ein böser Zauberer namens Silver über dieses große Reich und hüllt es in unheilbringende Finsternis. Von seinem auf Metalon, der Insel des Blutes, gelegenen Palast aus regiert er mit unerbittlicher Inbrunst und harter Hand voller Skrupellosigkeit und Verderbtheit über die acht Inseln. Seine unersättliche Gier nach Macht, die sich nicht damit zufrieden gibt, eine ganze Welt als Spielball zu benutzen, treibt ihn dazu, einen verhängnisvollen Pakt mit dem Dämon persönlich zu schließen.

Zu seiner Rechten hat Silver in seinem mordlüsternen Sohn Fuge einen ergebenen Diener. Dieser allseits gefürchtete Krieger setzt den Willen seines Herrn und Vaters bedingungslos in die Tat um. Die Menschen der Inseln erzittern angstvoll, wenn auch nur sein Name ausgesprochen wird.

Zur Linken seines finsteren Throns hat sich Silver seine in den Künsten der Zauberei wohl bewanderte Tochter Glass untertan gemacht. Weil es ihr gefiel, benutzte diese mächtige Hexe ihre furchteinflößenden Zauberkräfte dazu, ihr eigenes Reich in eine Winterlandschaft ewigen Eises zu verwandeln.

Weit entfernt vom Hofe des Silver, hinter der großen Bibliothek von Gno, liegen die ausgedehnten Wälder von Verdante. Es ist ein friedvoller Ort, der größtenteils von den Launen des bösartigen Herrschers verschont blieb. Hier lebt ein junger Mann namens David mit seiner Gemahlin Jennifer. Seit seiner Kindheit steht David unter der Obhut seines Großvaters, einem kampferfahrenen alten Krieger, der gleichermaßen klug wie ehrenwert ist. Der alte Mann beweist viel Geduld für Davids jugendlichen Unmut im Hinblick auf seine Schwertübungen, doch seit dem Tode seines eigenen Sohnes, Davids Vater, weiß er, daß die Zeit kommen wird, da David für all das kämpfen muß, was ihm lieb und teuer ist …

Installation

1. Legen Sie die Silver-CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Arbeitsplatz-Symbol, um Zugriff auf Ihre Laufwerke zu erhalten.
3. Doppelklicken Sie im Arbeitsplatz-Dialogfenster auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Daraufhin wird der Inhalt der ersten CD auf dem Bildschirm angezeigt.
4. Um den Installationsvorgang zu starten, doppelklicken Sie nun auf die Datei SETUP.EXE.

Sollten während der Installation Probleme auftreten, prüfen Sie zunächst folgendes:
- Ist die Silver-CD 1 eingelegt?
- Ist das CD-ROM-Laufwerk geschlossen bzw. die CD korrekt eingelegt?
- Haben Sie einen Doppelklick auf die richtigen Symbole ausgeführt?

SILVER starten

Klicken Sie auf den START-Button.
Führen Sie den Cursor auf den Eintrag PROGRAMME.
Führen Sie den Cursor auf den Eintrag SILVER.
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Silver-Symbol.

Spiel starten

Nach dem Aufruf des Programms erscheint zunächst das Hauptmenü auf dem Bildschirm. Klicken Sie hier auf NEUES SPIEL, um ein neues Spiel zu starten, oder wählen Sie LADEN, wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen möchten.

Spielstand laden/speichern

Laden

Zum Laden eines gespeicherten Spielstandes drücken Sie zunächst die ESC-Taste, um das Optionsmenü auf dem Bildschirm einzublenden. Wählen Sie hier die Option LADEN, markieren Sie den gewünschten Spielstand, und klicken Sie abschließend auf LADEN.

Speichern

An bestimmten Schlüsselstellen im Spiel treffen Sie den sogenannten Schreiber an, der es Ihnen ermöglicht, Ihren aktuellen Spielstand zu speichern. Sobald der Schreiber angesprochen wird, erscheint das Menü Speichern auf dem Bildschirm. Markieren Sie hier einen leeren Speicherplatz, geben Sie einen Namen für den aktuellen Spielstand ein, und klicken Sie dann auf SPEICHERN.

Mit Hilfe der Pfeiltasten aufwärts und abwärts können Sie durch die gespeicherten Spielstände blättern. Um einen dieser Spielstände zu löschen, markieren Sie den gewünschten Eintrag, und drücken Sie die ENTF-Taste.

Optionen
Helligkeit – Stellen Sie mit Hilfe des Schiebereglers eine für Ihren Bildschirm geeignete Bildhelligkeit ein.

Menü AutoSchließen – Das Ringmenü wird nach erfolgter Auswahl automatisch geschlossen.

Energieanzeige – Die Energieanzeige der Helden kann wahlweise immer oder nur während der Kampfszenen auf dem Bildschirm eingeblendet werden.

Autom. Waffenwechsel – Ist die Munition für eine Fernkampfwaffe aufgebraucht, wird automatisch die nächste verfügbare Fernkampfwaffe, für die noch Munition vorhanden ist, aktiviert.

Dialog – Hiermit können Sie zwischen Text- und Sprachausgabe umschalten.

Linkshändermaus – Durch Auswahl dieser Option wird die Anordnung der Maustasten umgekehrt und die Tastaturkonfiguration auf für Linkshänder geeignete Einstellungen gesetzt.

Sound
Wählen Sie diese Option, um die Soundeffekte sowie die Lautstärke von Musik und Sprache entsprechend Ihrer Wünsche anzupassen. Um eine dieser Soundeinstellungen vollständig abzuschalten, ziehen Sie den jeweiligen Schieberegler ganz nach links.

HINWEIS: Alle vorgenommenen Einstellungsänderungen werden automatisch gespeichert.

Spielsteuerung
Steuerung der Helden
Während des gesamten Spielverlaufs unterliegt immer jeweils einer der Helden Ihrer direkten Kontrolle (die sogenannte Hauptfigur). Dies bedeutet, daß Sie als Spieler die Handlungen, beispielsweise Kampfaktionen, Gespräche mit anderen Spielfiguren, Öffnen von Truhen etc., dieser Spielfigur steuern. Die jeweils aktivierte Hauptfigur ist dabei durch einen grünen Kreis gekennzeichnet. Andere Spielfiguren, die sich der Hauptfigur als Gefährten anschließen (sogenannte Nebenfiguren), sind jeweils mit einem blauen Kreis gekennzeichnet. Die Nebenfiguren folgen der Hauptfigur auf Schritt und Tritt und greifen per Mausklick ausgewählte Gegner an (siehe Kampf).

Einen Helden wählen
Zur Auswahl eines Helden stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

a) Klicken Sie den gewünschten Helden mit der linken Maustaste an.
b) Drücken Sie die Tasten 1, 2 oder 3.
c) Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie einen grünen Auswahlrahmen um den gewünschten Helden auf.

Mehrere Helden wählen
Um mehrere Helden gleichzeitig zu aktivieren, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

a) Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, und klicken Sie die gewünschten Helden nacheinander mit der linken Maustaste an.
b) Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie einen grünen Auswahlrahmen um die gewünschten Helden auf.

Wenn Sie alle Helden gleichzeitig auswählen möchten, drücken Sie die '^'-Taste.
Mit Hilfe der TAB-Taste können Sie durch die zur Zeit verfügbaren Helden blättern und den jeweils markierten als Hauptfigur aktivieren.

Fortbewegung
Um einen Helden fortzubewegen, positionieren Sie den Cursor auf die Stelle, an die er gehen soll, und führen Sie dort einen einfachen Mausklick mit der linken Maustaste aus. Um den Helden rennen zu lassen, bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Stelle, an die er laufen soll, und doppelklicken Sie dort die linke Maustaste. Um eine Szene zu verlassen, bewegen Sie den Cursor auf eine Stelle, an der er sich in eine Tür verwandelt, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Ein Türsymbol mit einem 'Durchgang verboten'-Schild zeigt an, daß der betreffende Ausgang zur Zeit nicht benutzt werden kann. Die Tür wird sich erst dann öffnen, wenn bestimmte Gegner vernichtet oder bestimmte Ereignisse ausgelöst wurden.

Kampf
Um mit der Hauptfigur einen Gegner angreifen zu können, muß der Held zunächst mit einer Waffe ausgestattet werden und anschließend eine oder mehrere der folgenden Kampfbewegungen durchführen:

Schneller Hieb/Stoß – Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie die linke Maustaste.

Schlag nach links – Halten Sie gleichzeitig die STRG- und die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Cursor in einer schnellen Horizontalbewegung nach links.

Schlag nach rechts – Halten Sie gleichzeitig die STRG- und die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Cursor in einer schnellen Horizontalbewegung nach rechts.

Ausfallhieb – Halten Sie gleichzeitig die STRG- und die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Cursor in einer schnellen Vertikalbewegung nach oben.

Rundumschlag – Halten Sie gleichzeitig die STRG- und die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Cursor in einer schnellen Vertikalbewegung nach unten.

Besondere Kampftechnik – Halten Sie gleichzeitig die STRG- und die linke Maustaste gedrückt (die besondere Kampftechnik muß zuvor im Ringmenü ausgewählt worden sein).

Ausweichen – Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie die rechte Maustaste.

Schild benutzen – Halten Sie gleichzeitig die STRG- und die rechte Maustaste gedrückt.

Fernkampfwaffe abfeuern – Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, bewegen Sie das Schwertsymbol auf das Zielobjekt, und klicken Sie die linke Maustaste.

Ziel suchen – Drücken Sie die Umschalttaste. Die Verwendung der Umschalttaste ähnelt der Verwendung der STRG-Taste, hierbei steht jedoch ein größerer Zielbereich um den Gegner zur Verfügung. Die Anwendung dieser Kampftechnik eignet sich insbesondere für Angriffe auf schnelle, kleine Gegner.

Einige Helden beherrschen die Kunst des Nahkampfes besser als andere Kampftechniken und können sich ihren Gegnern auch dann erfolgreich im Nahkampf stellen, wenn sie nicht mit einer Waffe ausgestattet sind.
Sobald Sie den Cursor auf einen Gegner bewegen, während gleichzeitig mehrere Helden aktiviert sind, verwandelt sich das Cursorsymbol in ein Schwertsymbol. Klicken Sie den Gegner nun an, werden die ausgewählten Helden ihn angreifen. Die Hauptfigur unterliegt nach wie vor Ihrer direkten Kontrolle, kann also auch andere Aktionen ausführen, während die Nebenfiguren den Angriff automatisch fortsetzen, bis der betreffende Gegner vernichtet ist oder sie andere Befehle erhalten.

Automatisches Feuern magischer Waffen und Fernkampfwaffen
Die Helden können sozusagen darauf 'programmiert' werden, mit ihren magischen oder Fernkampfwaffen automatisch eine gewisse Anzahl von Schüssen auf ein Zielobjekt abzufeuern, während Sie sich um die Steuerung eines anderen Helden kümmern.
Zum Beispiel:
Wählen Sie Sekune, und statten Sie sie mit einer magischen oder Fernkampfwaffe aus.
Mit F5 bis F8 wählen Sie die Anzahl der Schüsse, die Sekune abfeuern soll (F5 = 1 Schuß, F6 = 3 Schüsse, F7 =5 Schüsse, F8 = unbegrenzte Anzahl von Schüssen).
Klicken Sie dann auf den Gegner, den sie angreifen soll.
Sekune wird nun einen Schuß abgeben. Damit sie nun den Rest ihrer verfügbaren Schüsse abfeuert, aktivieren Sie einen anderen Helden, zum Beispiel David.
Sobald Sie David ausgewählt haben, wird Sekune die ihr verbleibenden Schüsse abgeben und den Beschuß erst dann wieder einstellen, wenn die vorgegebene Anzahl der verfügbaren Schüsse erreicht, keine Munition/magische Energie mehr verfügbar oder der Gegner vernichtet ist. Auch wenn der Gegner sich aus ihrer Sichtweite entfernt, wird sie das Feuer einstellen. Sollte der Gegner jedoch wieder in ihre Sichtweite zurückkehren, setzt sie ihren Angriff auf ihn fort.

Streu- und Gruppenmodus
Wenn mehrere Helden gleichzeitig ausgewählt sind, hat der Spieler die Möglichkeit, sie in zwei verschiedenen KI-Modi einzusetzen, die ihre Kampfstrategie festlegen. Hierbei handelt es sich um den Streumodus und den Gruppenmodus.
Bei eingeschaltetem Gruppenmodus (die Porträts der Helden am oberen linken Bildrand sind durch eine Linie verbunden) greifen die Helden wie gewohnt gemeinschaftlich den angeklickten Gegner an. Die Linie verdeutlicht, daß die Helden als geschlossene Gruppe agieren und den jeweils gewählten Gegner gleichzeitig angreifen. Der Gruppenmodus eignet sich am besten für Angriffe auf einzelne Gegner.

Ist der Streumodus eingeschaltet (die Porträts der Helden am oberen linken Bildrand sind NICHT durch eine Linie miteinander verbunden), greifen Ihre Nebenfiguren den Gegner an, der dem ausgewählten Gegner am nächsten steht, während die Hauptfigur den ausgewählten Hauptgegner selbst angreift. Aus diesem Grund eignet sich der Streumodus insbesondere für Angriffe auf eine Gruppe von Gegnern. Durch Betätigung der Taste D wird zwischen dem Streumodus und dem Gruppenmodus umgeschaltet.

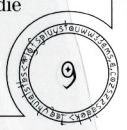
Besondere Kampftechniken
Bei den besonderen Kampftechniken handelt es sich um spezielle Angriffsmethoden, die mit Nahkampfwaffen durchgeführt werden.

Ein Held kann eine besondere Kampftechnik erlernen, indem er sie sich von einer anderen Spielfigur zeigen läßt oder sie unterwegs 'findet'. Ähnlich wie bei magischen Gegenständen ist auch zur Anwendung von besonderen Kampftechniken eine Energieaufladung erforderlich. Ist eine solche Kampftechnik wieder aufgeladen, wird am oberen rechten Bildrand ein entsprechendes Symbol eingeblendet.
Um eine besondere Kampftechnik anzuwenden, statten Sie den gewünschten Helden damit aus und greifen dann den Gegner an. Sobald das Zielobjekt innerhalb der Reichweite der Spezialtechnik ist, halten Sie gleichzeitig die STRG- und die linke Maustaste gedrückt. Der ausgewählte Held wird die besondere Kampftechnik daraufhin mit vernichtendem Effekt anwenden.

Energieanzeige der Helden
Während des Kampfes werden am oberen linken Bildrand die Bilder der einzelnen Helden eingeblendet. Das Porträt der Hauptfigur besitzt eine grüne Umrandung, während die Nebenfiguren blau umrandet sind. Unterhalb dieser Porträts befinden sich drei Energieanzeigen. Die erste gibt Auskunft über die verbleibenden Trefferpunkte des Helden. Sobald der Held getroffen wird, ändert sich die Farbe dieses Balkens von Grün (volle Trefferpunktzahl) bis hin zu Rot (schwere Verletzungen). Die zweite Energieanzeige gibt die Magiepunkte des Helden an. Eine weiße Färbung bedeutet, daß die maximale Anzahl an Magiepunkten zur Verfügung steht, während der Balken langsam eine dunkelblaue Farbe annimmt, je mehr Magiepunkte verbraucht sind. Der letzte, violettfarbene Balken zeigt die Widerstandskraft des derzeit für den Helden ausgewählten Schildes an (sofern vorhanden). Ist der Streumodus aktiviert, sind die Porträts der Helden durch eine weiße Linie verbunden. Im Menü Optionen können Sie festlegen, ob die Energiebalken während des gesamten Spielverlaufs eingeblendet werden sollen (Immer) oder nur während eines Kampfes (Kampf).

Aufnahme von Objekten und Öffnen von Truhen
Aufnahme von Objekten – Bewegen Sie den Cursor auf das betreffende Objekt, bis das Cursorsymbol die Form einer Hand annimmt. Klicken Sie nun die linke Maustaste, um das Objekt aufzunehmen. Daraufhin wird das zugehörige Symbol des aufgenommenen Objekts am oberen rechten Bildrand eingeblendet. Um mehrere Objekte gleichzeitig aufzunehmen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, und ziehen Sie einen Rahmen um alle gewünschten Objekte.

Öffnen von Truhen – Bewegen Sie den Cursor auf die zu öffnende Truhe, bis sich das Cursorsymbol in eine Hand verwandelt. Klicken Sie nun die linke Maustaste, um die Truhe zu öffnen. Einige Truhen sind allerdings abgeschlossen. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt Türen aufschließen.



Schalter betätigen – Bewegen Sie den Cursor auf den Schalter, bis sich das Cursorsymbol in eine Hand verwandelt. Klicken Sie dann die linke Maustaste.

Türen aufschließen – Wenn Sie den Cursor auf eine verschlossene Tür plazieren, wird der zugehörige Schlüssel auf dem Bildschirm eingeblendet. Sofern sich der richtige Schlüssel in Ihrem Inventar befindet, brauchen Sie die Tür nur noch mit der linken Maustaste anzuklicken, und schon öffnet sie sich.

Spezialobjekte – Diese Objekte können auf verschiedene Weise eingesetzt werden: Während eines Gesprächs mit anderen Spielfiguren, beim Anklicken einer Tür oder beim Anklicken von Objekten im Hintergrund.

Das Ringmenü

Mit Hilfe des Ringmenüs können Sie die Helden mit Waffen, Schilden und Magie ausrüsten und ihre statistischen Übersichten einsehen.

Um das Ringmenü aufzurufen, klicken Sie die rechte Maustaste. Markieren Sie das gewünschte Untermenü, indem Sie den Cursor auf das entsprechende Symbol bewegen, und klicken Sie dann die linke Maustaste. Innerhalb des Untermenüs markieren Sie den gewünschten Gegenstand und klicken erneut die linke Maustaste, um das gewählte Objekt zu benutzen, eine Spielfigur damit auszurüsten bzw. den Gegenstand abzulegen. Ist der Held bereits mit dem betreffenden Gegenstand ausgerüstet, wird dies im Ringmenü durch einen nebenstehenden grünen Kristall angezeigt. Um ein Untermenü bzw. das Ringmenü zu verlassen, klicken Sie die rechte Maustaste. Das Ringmenü wird ebenfalls geschlossen, wenn Sie außerhalb des Menüs die rechte Maustaste klicken.

Um einen Helden beispielsweise mit einem Kurzschwert und einem Holzschild auszustatten, gehen Sie wie folgt vor:

a) Klicken Sie die rechte Maustaste, um das Ringmenü zu öffnen.
b) Öffnen Sie das Untermenü Nahkampfwaffen, indem Sie auf das Schwertsymbol klicken.
c) Klicken Sie nun auf das Kurzschwert, um den Helden damit auszurüsten.
d) Um wieder zum Ringmenü zurückzukehren, klicken Sie die rechte Maustaste.
e) Öffnen Sie das Untermenü Schilde, indem Sie auf das Schildsymbol klicken.

f) Klicken Sie nun auf das Holzschild, um den Helden damit auszurüsten.
g) Mit einem Klick auf die rechte Maustaste kehren Sie wieder zum Ringmenü zurück, das Sie anschließend durch einen erneuten Klick auf die rechte Maustaste ebenfalls verlassen. Der Held ist nun mit dem Kurzschwert und dem Schild ausgestattet.

Das Ringmenü gibt außerdem Aufschluß über:
Die Helden in der Gruppe (um durch die Helden zu blättern, klicken Sie das Porträt in der Mitte mit der linken Maustaste an, oder drücken Sie die TAB-Taste).
Die Trefferpunkte des derzeit aktivierten Helden (Angabe in weißen Ziffern).
Die Magiepunkte des derzeit aktivierten Helden (Angabe in blauen Ziffern).

Untermenüs

Nahrung – Hier finden Sie alle eingesammelten Nahrungsmittel vor. Die Ziffer am unteren rechten Rand jedes Symbols gibt die verfügbare Stückzahl des betreffenden Nahrungsmittels an. Um dem aktivierten Helden ein Nahrungsmittel zuzuführen, markieren Sie das gewünschte Nahrungsmittel, und klicken Sie die linke Maustaste. Jede Nahrungsmittelsorte stellt unterschiedlich viele Trefferpunkte wieder her.

Magische Kugeln – Insgesamt müssen acht magische Kugeln eingesammelt werden. Jede Kugel kann immer nur von einem einzigen Helden benutzt werden. Bevor ein Held eine Kugel benutzen kann, muß er, wie bei den Waffen, zunächst damit ausgerüstet werden.

Fernkampfwaffen – Hier werden die unterschiedlichen Waffen angezeigt, von der Schleuder bis zum Langbogen. Die Ziffer unten rechts gibt die derzeit verfügbare Stückzahl der jeweiligen Waffe an. Anhand des Gold-/Silberringes können Sie ablesen, wieviel Munition für die Waffe zur Verfügung steht. Die Ziffer oben links gibt an, wie viele Schüsse eine Nebenfigur beim AutoSchießen (siehe oben) verbraucht.

Magische Gegenstände – Diese Gegenstände besitzen eine eigene magische Energie, mit deren Hilfe sie mächtige Zauber freisetzen. Nach dem Gebrauch eines solchen Gegenstands baut sich die magische Energie langsam von selbst wieder auf. Anhand der Gold-/Silberringe, die die Symbole umgeben, können Sie ablesen, wieviel Energie derzeit für den jeweiligen magischen Gegenstand verfügbar ist.

Bevor ein Held einen magischen Gegenstand benutzen kann, muß er, wie bei den Waffen, zunächst damit ausgerüstet werden. Manche dieser Gegenstände haben die Funktion einer magischen Angriffswaffe, während andere ausschließlich zur Verteidigung dienen.

Schilde – Hiermit können gegnerische Angriffe, sowohl physische als auch magische, abgewehrt werden. Je nach Art des Schildes können unterschiedlich viele Treffer abgewehrt werden, bevor es zerstört ist. Mit jedem abgewehrten Treffer sinkt auch die Widerstandskraft des Schildes. Diese Widerstandskraft wird als violettfarbene Energieanzeige unterhalb des Porträts desjenigen Helden angezeigt, der mit dem Schild ausgerüstet ist. Darüber hinaus können Sie die verbleibende Widerstandskraft eines Schildes auch anhand des Gold-/Silberringes um das Schildsymbol ablesen. Schilde können nicht in Kombination mit Fernkampfwaffen oder magischen Kugeln eingesetzt werden, da diese mit beiden Händen benutzt werden.

Nahkampfwaffen – Die Reichweite dieser Waffen variiert zwischen der Reichweite eines Kurzschwerts und der eines Kriegshammers.

Besondere Kampftechniken – Um diese Kampftechniken anwenden zu können, müssen die Helden zuvor damit ausgerüstet werden. Im Gegensatz zu anderen Ausrüstungselementen können gleich mehrere Helden mit einer besonderen Kampftechnik ausgerüstet werden. Der Gold-/Silberring um das Symbol gibt die aktuelle Wirkungsstärke/Energie an.

Rucksack – Im Rucksack befindet sich folgendes:

Inventar – Das Inventar zeigt alle Gegenstände, die die Gruppe derzeit bei sich trägt. Des weiteren finden Sie hier auch statistische Informationen zu dem derzeit aktivierten Helden sowie Informationen über die gesamte verfügbare Goldmenge und die gefundenen Pfeile. Im Verlauf des Spiels erhalten die Helden eine Karte von Jarrah, die dann ebenfalls über das Inventar oder wahlweise durch Drücken der Taste M aufgerufen werden kann. Sobald die Karte im Inventar vorhanden ist, können Sie sie benutzen, um ihre Helden schnell an Orte zu transportieren, die sie zuvor bereits besucht haben. Rufen Sie dazu die Karte auf, bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Ortsnamen, und klicken Sie die linke Maustaste.

Tränke – Zeigt die verschiedenen verfügbaren Tränke und Fläschchen an.

Schlüssel – Zeigt alle Schlüssel an, die die Gruppe bei sich trägt.

Darüber hinaus befinden sich fünf leere Felder im Rucksack, die für andere Spezialobjekte reserviert sind.

Die acht magischen Kugeln
Jede Kugel besitzt individuelle magische Kräfte und kann, je nach Eigenschaft der betreffenden Kugel, als mächtige Angriffswaffe oder als machtvolles Verteidigungsinstrument eingesetzt werden.
Die Ziffer unten rechts gibt den aktuellen Magie-Level der magischen Kugel an. Insgesamt können die magischen Kugeln drei Magie-Level erreichen. Wenn eine Kugel eingesammelt wird, besitzt sie den Magie-Level 1, aber je öfter sie benutzt wird, desto stärker werden ihre magischen Kräfte und damit steigt auch der Magie-Level. Sobald eine Kugel einen höheren Magie-Level erreicht hat, können Sie mit Hilfe der Tasten F1 (Level 1), F2 (Level 2) und F3 (Level 3) auf den jeweils gewünschten Level umschalten.

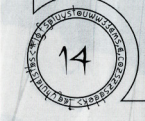
Der Einsatz von Magie
der Hand des Helden, der den Zauber anwendet, auf ein Zielobjekt freigesetzt, während sich die Nahbereichsmagie Magie kann auf zweierlei Arten eingesetzt werden: Die Fernbereichsmagie wird aus auf die unmittelbare Umgebung des Helden richtet.

Fernbereichsmagie – Halten Sie die STRG-Taste gedrückt (Cursor verwandelt sich in eine Hand), bewegen Sie den Cursor auf einen Gegner, so daß die Hand rotglühend erscheint, und klicken Sie die linke Maustaste, um den Zauber freizusetzen.

Nahbereichsmagie – Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, bewegen Sie den Cursor auf den Anwender des Zaubers, so daß die Hand grün-glühend erscheint, und klicken Sie die linke Maustaste, um den Zauber freizusetzen.
Nachdem ein Zauber angewendet wurde, regeneriert sich die magische Energie (Magiepunkte) des Anwenders langsam wieder. Durch das Einsammeln der von den Gegnern verlorenen blauen Kugeln kann die Wiederherstellung der magischen Energie beschleunigt werden.

Tastenkürzel

	Tasten Linkshänder	Tasten Rechtshänder
Kampfmodus	STRG rechts	STRG links
Nächstes Ziel	Umschalten rechts	Umschalten links
Auswahl Held 1	Ziffernblock 1	1
Auswahl Held 2	Ziffernblock 2	2
Auswahl Held 3	Ziffernblock 3	3
Auswahl Alle Helden	Rücktaste	^
Held einer Gruppe hinzufügen/entfernen	ALT Gr	ALT links
Durch Helden blättern	Eingabe	Tab
Magie Level 1	Ziffernblock 4	F1
Magie Level 2	Ziffernblock 5	F2
Magie Level 3	Ziffernblock 6	F3
Wurfgeschoß 1	F5	F5
Wurfgeschoß 2	F6	F6
Wurfgeschoß 3	F7	F7
Wurfgeschoß 4	F8	F8
Dialog überspringen	Leertaste	Leertaste
Vorige Waffe	Ziffernblock 7	7
Voriger Zauber	Ziffernblock 8	8
Vorige Fernkampfwaffe	Ziffernblock 9	9
Voriger Schild	Ziffernblock +	0
Nach oben scrollen	Pfeiltaste aufwärts	Pfeiltaste aufwärts
Nach unten scrollen	Pfeiltaste abwärts	Pfeiltaste abwärts
Nach links scrollen	Pfeiltaste links	Pfeiltaste links
Nach rechts scrollen	Pfeiltaste rechts	Pfeiltaste rechts
Karte	M	M
Zwischen Streu- & Gruppenmodus umschalten	Entf	D
Pause	F12	F12



Gruppe organisieren

David kann maximal zwei weitere Helden als Gefährten mit auf seine gefährliche Reise nehmen. Sobald die Gruppe zum ersten Mal auf einen neuen Helden trifft, können die Gefährten abstimmen, ob dieser Held sich der Gruppe anschließen soll. In diesem Fall wird das Heldenauswahl-Fenster auf dem Bildschirm eingeblendet, in dem die Porträts der derzeit verfügbaren Helden angezeigt werden. Da der neue Held momentan noch nicht zu Ihrer Gruppe gehört, ist sein Porträt mit einem roten Kreuz gekennzeichnet. Um ihn in die Gruppe aufzunehmen, klicken Sie sein Porträt mit der linken Maustaste an. Das rote Kreuz wird daraufhin entfernt, um anzuzeigen, daß er nun zu Ihren Gefährten gehört. Möchten Sie Ihre Auswahl rückgängig machen, klicken Sie das Porträt des Helden erneut an, um ihn wieder zu deaktivieren. Wenn Sie mit der Auswahl Ihrer Gefährten zufrieden sind, bestätigen Sie die Gruppenzusammenstellung mit einem Klick auf das Häkchen. Wurde ein Held deaktiviert, kehrt er in aller Regel ins Rebellenlager zurück (siehe unten).

Unterhaltung mit anderen Charakteren

Um mit anderen Charakteren zu kommunizieren, bewegen Sie den Cursor auf die betreffende Figur, so daß sich der Cursorzeiger in einen Mund verwandelt, und klicken Sie die linke Maustaste. Durch Gespräche mit anderen Charakteren erhalten Sie möglicherweise Hinweise und tatkräftige Unterstützung für Ihre Abenteuer. Um den Dialogtext zu durchlaufen, klicken Sie die linke Maustaste, oder drücken Sie die Leertaste.

Rebellenlager

Wenn Sie nicht mehr weiterwissen oder zusätzliche Informationen benötigen, sollten Sie ins Rebellenlager zurückkehren. Durch eine Unterhaltung mit den Rebellen erhalten Sie oft hilfreiche Informationen oder erlernen ein oder zwei besondere Kampftechniken.
Im Rebellenlager haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Gruppe umzustellen:
Lassen Sie David mit einigen Helden reden, die sich im Lager aufhalten.
Nachdem die Unterhaltung beendet ist, klicken Sie auf den oder die Helden, der bzw. die sich Ihrer Gruppe anschließen sollen.
Sobald David das Rebellenlager verläßt, werden ihn die betreffenden Helden begleiten. Sollten Sie mit Ihrer Auswahl nicht zufrieden sein, klicken Sie den nicht gewünschten Helden im Rebellenlager einfach erneut an.

Gegenstände kaufen

Im Verlauf des Spiels werden Sie Gold finden, das es Ihnen ermöglicht, Nahrung, Informationen und hilfreiche Gegenstände zu kaufen.

Um einen Gegenstand zu kaufen, unterhalten Sie sich mit einem Händler, der Ihnen daraufhin seine Waren zeigt. Die Ziffer oberhalb eines Gegenstandes gibt den Preis an. Die Ziffer unten rechts informiert Sie darüber, wie viele dieser Gegenstände Sie bereits besitzen. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand mit der linken Maustaste an, um den Kauf abzuschließen. Der entsprechende Goldbetrag wird automatisch von Ihrem Inventar abgezogen. Um den Kauf rückgängig zu machen, klicken Sie die rechte Maustaste. Um den Kauf endgültig zu tätigen, klicken Sie auf das Häkchen. Wollen Sie den Händler verlassen, ohne etwas zu kaufen, klicken Sie auf das Kreuz.

Tränke und Fläschchen

Mit Hilfe der Tränke können Sie Ihre Helden heilen oder einen Schutzzauber beschwören. Um einen Trank zu benutzen, klicken Sie ihn einfach im Ringmenü an. Fläschchen sind Angriffswaffen, die auf Gegner geworfen werden. Bevor ein Fläschchen benutzt werden kann, muß der betreffende Held zunächst damit ausgerüstet werden. Halten Sie dazu die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, an die das Fläschchen geworfen werden soll.

Tips und Tricks

a) Tief in den Wäldern von Jarrah liegt ein Feenring, der ungeahnte Heilkräfte besitzt.
b) Händler haben häufig neue Waren im Angebot – es lohnt sich, ihnen öfter mal einen Besuch abzustatten.
c) Jeder Held hat individuelle Fähigkeiten. Einige besitzen hervorragende magische Fähigkeiten, während andere auf die Benutzung bestimmter Waffen spezialisiert sind. Um die Stärken jedes einzelnen Helden herauszufinden, sollten Sie ruhig ein wenig experimentieren.
d) Nicht alle Kugeln dienen als Angriffswaffen. Je nachdem, von welchem Helden sie eingesetzt werden, haben die Kugeln möglicherweise unterschiedliche Auswirkungen. Probieren Sie es aus.
e) Der Großvater stellt sich in jeder Situation schützend vor seinen Enkel David. Sollte David einmal an der Schwelle des Todes stehen, wird der Großvater einschreiten und alles in seiner Macht stehende tun, um ihn zu retten.
f) Achten Sie auf die kleinen grünen Kobolde. Sie haben eine besondere Vorliebe dafür, sich an bestimmten Orten aufzuhalten.
g) Suchen Sie nach unsichtbaren Truhen, sie können überall sein!

Mitwirkende

Originalentwurf	Warren Lancashire
Leitender Programmierer	Bobby Earl
Programmierer	Robbie Tinman Scott Ashton Matthew Brooks Marc Littlemore Ron Oulton
Szenengestalter	Adrian Page Ray Coffey Roy Fielding Jack Wikeley Colin Rushby John Hackleton
Charaktergestalter	Christian Johnson Adrian Page Roy Fielding
Charakteranimation	Christian Johnson Adrian Page Roy Fielding
Leitender Szenenautor	Marc Littlemore
Szenenautoren	Roy Fielding Dylan Bourne Mike Ferendorus Bobby Earl Matthew Brooks Robbie Tinman Scott Ashton
Dialoge und Drehbuch	Sam Evans
Originalmusik	Dean Evans
Soundeffekte	Keith Tinman Dean Evans
Sprachbearbeitung	Sam Evans Keith Tinman
Produzent	Lee Clare
Studiomarketing	Joe Chetcuti
Marketing & PR	Infogrames
Lokalisierung	Sandrine Thierry Jim Murdoch Lee Clare
Verpackungsgestaltung	Matt Woods John Lomax
Leiter Qualtitätssicherung	Kelvin Cannon
Tester	Lee Fallon Andy Shaw Danny Bourne
Handbuch	Andy Shaw

Gesang-Samples mit freundlicher Genehmigung von 'Symphony of Voices' der Spectrasonics

Deutsche Version:

Lokalisation	Christiane Hesse
Marketing	Jochen Bosiak
Übersetzung	Effective Media GmbH, Bochum
Sprachaufnahmen	M&S Music GmbH, Frankfurt
Sprecher und Sprecherinnen:	Eric Borner Anne Georgio Helge Heynold Hans-Jörg Karrenbrock Martin Kessler Michael Lucke Ulrike Möckel Joachim Pütz Gisa Schmidt Karl-Heinz Staudenmeyer Johannes Steck Helmut Winkelmann

© Infogrames United Kingdom Limited 1999. All rights reserved. Silver is a trademark of Infogrames United Kingdom Limited.
Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1998 by RAD Game Tools, Inc. Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994-1997 by RAD Game Tools, Inc.

Kundenservice

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

Address :	Infogrames Deutschland Robert-Bosch Strasse 18 63303 Dreieich-Sprendlingen
Germany	
Telephone No :	01950 510 550
Fax No :	06103 334 600
Customer Support Email:	hotline@infogrames.de (technische Hilfe)
	support@infogrames.de (Umtausch und Lösungshilfen)
	info@infogrames.de (Produktinformationen/ neueste Updates)
	http://www.infogrames.de/ http://www.infogrames.com/

Hotline

Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen unserer Hotline sind werktags von 11.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 0190/510 550 (1,21 DM pro Minute) für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.
Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- Den Titel sowie – falls bekannt – die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z.B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)
- Legen Sie sich nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini . . .) bereit.

Die wichtigsten Angaben erhalten Sie mit Hilfsprogrammen wie z.B. dem MS-DOS Programm "MSD".

PRINZ
Das Metropolenmagazin

10 Metropolen auf einen Klick!

www.prinz.de

- Das aktuelle Veranstaltungsangebot für 10 Metropolen jetzt auch im Internet.
- PRINZ online bietet Infos und News zu Partys, Konzerten, Kino und City-Life.
- Täglich 2 000 Tips und Termine.
- Jede Menge Service für aufregende Tage und Nächte.
- Außerdem heißer Metropolen-Chat!

PRINZ

- **PRINZ, das Metropolenmagazin mit aktuellen Veranstaltungstips, gibt's jeden Monat neu am Kiosk in Berlin, Bremen, Düsseldorf, Frankfurt, Hamburg, Hannover, Köln, München, dem Ruhrgebiet und Stuttgart.**
- **Weitere Infos unter unserer Hotline-Nummer: 01 80/5 11 01 10**

COMING SOON... Schau' Dir den Trailer an!

(CD2 \ trailers \ outcast.avi)

INFOGRAMES

© 1999 INFOGRAMES MULTIMEDIA

PC CD ROM